

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia sebagai salah satu negara maju yang mengikuti perkembangan zaman, dan telah menjadi korban dari munculnya produk komunikasi berupa *gadget*. Perkembangan teknologi informasi berkembang dengan cepat pada era globalisasi (Sulistyaningsih, 2011). Masyarakat Indonesia banyak yang menggemari *gadget* karena terpengaruh dengan *trend* yang ada di dunia. Memasuki era modernisasi seperti sekarang ini, masyarakat banyak yang menggunakan *gadget* sebagai salah satu media atau sarana berkomunikasi. Menurut Soekanto (2012), modernisasi merupakan suatu bentuk perubahan sosial yang terarah dan berdasarkan perencanaan.

Menurut perusahaan survei eMarketer pengguna *gadget* tahun 2016 mencapai 65,52 juta. Tahun 2017 akan ada 74,9 juta. Tahun 2018 dan 2019 akan terus berkembang mulai dari 83,5 juta hingga 92 juta pengguna *gadget*. Jika dilihat dari kota dan desa pada lima pulau (Jawa, Sumatera, Kalimantan, dan Bali), penggunaan *gadget* di kota >55% pada masing-masing pulau. Sedangkan untuk perbandingan masing-masing pulau tersebut paling banyak di pulau Jawa sebesar 71%. Berdasarkan usia, pengguna *gadget* terbanyak adalah usia 12-24 tahun yaitu sebanyak 31% khususnya pada remaja (Pattiradjawane dalam Utaminingsih, 2006). Menurut *World Health Organization* (WHO), batasan usia remaja adalah

12 sampai 24 tahun dan menurut Potter dan Perry (2009), batasan usia remaja awal adalah 11 sampai 14 tahun.

Remaja menggunakan *gadget* dalam sehari kurang lebih 3 jam (Manumpil, dkk, 2015). Penggunaan *gadget* oleh remaja dipengaruhi oleh beberapa faktor meliputi faktor budaya, faktor sosial, faktor pribadi, dan faktor psikologis (Kotler, 2007). Selain itu menurut Fadilah (2015), faktor yang mempengaruhi remaja dalam penggunaan *gadget* karena adanya iklan yang merajalela di dunia pertelevisian dan di media sosial. *Gadget* juga menampilkan fitur-fitur yang menarik dan kecanggihan dari *gadget* tersebut. Jika faktor-faktor tersebut dibiarkan dan tidak ada perubahan kedepannya, maka akan menimbulkan banyak dampak dari penggunaan *gadget* dikalangan remaja.

Menurut Harfiyanto, dkk (2015), ada dua dampak penggunaan *gadget* yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif dari penggunaan *gadget* meliputi memudahkan remaja untuk berinteraksi dengan orang banyak lewat sosial media. Hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi masalah dan menjadi halangan untuk berkomunikasi. Selain itu, *gadget* juga mempermudah remaja dalam mengonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum dimengerti. Hal tersebut biasa dilakukan remaja dengan *short messenger service* (sms) atau *blackberry messenger* (bbm) kepada guru mata pelajaran. Selain itu dampak negatif dari penggunaan *gadget* adalah remaja lebih banyak menghabiskan waktu untuk berkomunikasi di sosial media dibandingkan belajar. Menurut Winoto

(2013), dampak negatif *gadget* adalah remaja dapat mengalami kecanduan terhadap *gadget*, remaja menjadi lambat dalam memahami pelajaran, dan juga akan beresiko terhadap perkembangan psikologis. Selain itu, *gadget* juga tidak menguntungkan bagi remaja dalam membangun kemampuan dan interaksi sosialnya, karena interaksi sosial dapat berguna bagi remaja dalam mengembangkan pikiran sosialnya yang mengarah pada pengetahuan dan keyakinan mereka tentang masalah hubungan dan keterampilan sosial (Sumantri, 2012). Dampak tersebut akan mempengaruhi remaja dalam mencapai tugas-tugas perkembangannya.

Remaja tentunya tidak lepas dari tugas-tugas perkembangan yang harus dicapai dan dipusatkan pada penanggulangan sikap dan perilaku kekanak-kanakan dan mempersiapkan untuk masa dewasa yang akan datang. Menurut Havighurst (1961), tugas-tugas perkembangan pada remaja meliputi menerima keadaan diri dan menggunakannya secara efektif, mencapai peran sosial sebagai pria atau wanita, berperilaku sosial yang bertanggung jawab sosial, mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang dewasa lainnya, mencapai hubungan yang lebih matang dengan teman sebaya, memperoleh seperangkat nilai sebagai pedoman hidup, memiliki sikap dan perilaku beriman serta bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, mencapai kemandirian berperilaku ekonomis, memiliki wawasan dan persiapan karir, mengembangkan keterampilan intelektual. Tugas-tugas perkembangan pada remaja tidak bisa dikuasai oleh remaja dengan sendirinya, tetapi perlu bantuan dari

lingkungan untuk memungkinkan remaja menguasai tugas-tugasnya (Hurlock, 1980). Menurut Havighurst, 1961 dalam Yusuf, 2011, lingkungan sekolah mempunyai peranan tanggung jawab dalam membantu remaja untuk mencapai tugas-tugas perkembangannya. Sehubungan dengan hal itu, sekolah berupaya untuk menciptakan suasana yang kondusif serta kondisi yang dapat memfasilitasi remaja guna mencapai perkembangannya (Havighurst, 1961 dalam Yusuf, 2011).

Berdasarkan penelitian Witrianti (2013), tentang pola komunikasi orang tua dengan anak pengguna *gadget* aktif diperoleh dari wawancara yang mendalam dengan setiap informan menunjukkan bahwa dari 3 informan, 2 bersikap permisif (membebaskan), 1 bersikap autoritatif yang cenderung demokratis dengan anak. Menurut penelitian Gifary dan Kurnia (2015), menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* dapat berdampak negatif terhadap perilaku komunikasi sebesar 55,4% dan sisanya sebesar 44,6%. Menurut penelitian Nikmah (2015), menunjukkan bahwa dampak penggunaan *gadget* terhadap prestasi siswa hampir 50% siswa tidak mengerjakan tugas, prestasi siswa juga menurun hampir 50% siswa mendapat nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Hasil studi pendahuluan SDN di Kecamatan Godean pada 10 anak kelas VI, yang berusia 11-12 tahun dengan wawancara didapatkan hasil, ternyata 10 anak tersebut dalam menggunakan *gadget* untuk bermain *game* dalam waktu yang tidak terbatas. Selain itu, *gadget* juga digunakan menghubungi orangtua untuk menjemputnya di sekolah. Kepala sekolah

juga mengizinkan khususnya kelas VI untuk membawa *gadget* dengan syarat saat jam pelajaran tidak diperbolehkan untuk mengaktifkan *gadget*, dan juga karena kelas VI sering ada tambahan pelajaran dengan waktu yang terkadang dibatalkan karena kepentingan sekolah seperti rapat. Sehingga *gadget* digunakan untuk menghubungi wali murid untuk menjemput anak jika ada perubahan jadwal.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, peneliti berminat untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan pencapaian tugas perkembangan pada anak usia remaja awal SDN di Kecamatan Godean.

B. Rumusan Masalah

Adakah hubungan penggunaan *gadget* dengan pencapaian tugas perkembangan pada anak usia remaja awal SDN di Kecamatan Godean?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan pencapaian tugas perkembangan pada anak usia remaja awal SDN di Kecamatan Godean

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui gambaran penggunaan *gadget* pada anak usia remaja awal SDN di Kecamatan Godean
- b. Mengetahui gambaran pencapaian tugas perkembangan anak usia remaja awal SDN di Kecamatan Godean

- c. Mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan tugas perkembangan anak usia remaja awal SDN di Kecamatan Godean

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Remaja

Penelitian ini bisa dijadikan sumber informasi untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan pencapaian tugas perkembangan pada anak usia remaja awal SDN di Kecamatan Godean.

2. Bagi Orang Tua

Penelitian ini bisa menjadi informasi bagi orang tua tentang penggunaan *gadget* dengan pencapaian tugas perkembangan anak sehingga orang tua dapat mengawasi dan membimbing putra dan putrinya agar lebih efektif dalam menggunakan *gadget*.

3. Bagi Guru

Penelitian ini bisa menjadi informasi bagi para guru untuk selalu membimbing siswa-siswinya bagaimana menggunakan *gadget* dengan benar.

4. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana dalam menambah data dasar yang kaitannya dengan hubungan penggunaan *gadget* pada anak usia remaja awal.

E. Keaslian Penelitian

1. Intensitas penggunaan *smartphone* terhadap perilaku komunikasi

Penelitian ini dilakukan oleh Sharen Gifary dan Iis Kurnia pada tahun 2015. Metode dalam penelitian menggunakan metode kuantitatif. Pengambilan sampel menggunakan teknik *accidental sampling* di program studi ilmu komunikasi universitas telkom dan didapatkan sampel sebesar 100 orang. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi sederhana.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara parsial dan simultan intensitas penggunaan *smartphone* berpengaruh signifikan terhadap dampak negatif perilaku komunikasi sebesar 55,4% dan sisanya sebesar 44,6% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

2. Pengaruh penggunaan ponsel pada remaja terhadap interaksi sosial remaja

Penelitian ini dilakukan oleh Ina Astari Utaminingsih pada tahun 2006. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif korelasional. Pengambilan sampel ditentukan dengan sengaja secara *accidental sampling*. Populasi dibagi dalam kelas-kelas SMUN 68 (kelas X,XI,XII) dan masing-masing sejumlah 16 orang (8 laki-laki dan 8 perempuan). Jumlah sampel keseluruhan sebanyak 48 orang.

Hasil penelitian tersebut yaitu responden dengan interaksi sosial yang renggang menunjukkan bahwa 2 orang mempunyai tingkat penggunaan

ponsel yang rendah, 4 orang mempunyai tingkat penggunaan ponsel yang sedang dan 4 orang mempunyai tingkat penggunaan ponsel yang tinggi.

3. Pola interaksi sosial siswa pengguna *gadget* di SMA N 1 Semarang

Penelitian ini dilakukan oleh Doni Harfiyanto, Cahyo Budi Utomo, Tjaturahono Budipada tahun 2015. Metode dalam penelitian menggunakan metode kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumen.

Hasil penelitian bahwa siswa lebih memilih menggunakan *gadget* dan jika tidak ditanggapi baru siswa bertemu dengan orang yang dimaksud, bentuk-bentuk interaksi yang terjadi melalui interaksi menggunakan *gadget* dapat dibagi menjadi dua yaitu proses asosiatif dan proses disosiatif.